



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Oleh

UMMI AISYAH

NIM: 11719202658

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1442 H /2021 M



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

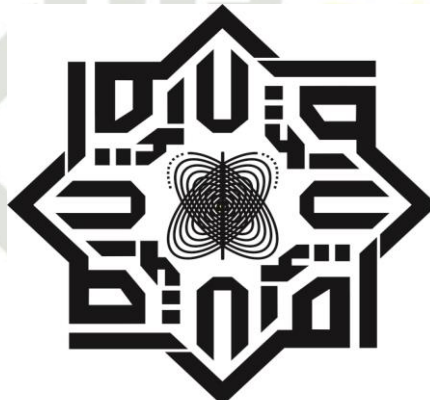
**MEDIA BALOK BENTUK GEOMETRI DALAM KEGIATAN
PERMAINAN KONSTRUKTIF UNTUK MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK PAUD MELATI DESA MANYABAR
KECAMATAN PANYABUNGAN PROVINSI
SUMATERA UTARA**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

UMMI AISYAH

NIM: 11719202658

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H /2021 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara yang ditulis oleh Ummi Aisyah, NIM. 11719202658 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam siding Munaqasah Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.


Pekanbaru, 05 Syakban 1442 H
19 Maret 2021 M

Menyetujui

Ketua Jurusan PIAUD


Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M. Ag

Pembimbing


Dra. Hj. Sariah, M. Pd



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Provinsi Sumatera Utara*, yang ditulis oleh *Ummi Aisyah, NIM.11719202658* telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 10 Ramadhan 1442 H/ 22 April 2021 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 10 Ramadhan 1442 H
22 April 2021 M

Mengesahkan:
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Penguji II

Nurkamelia Mukhtar, AH., M.Pd.

Penguji III

Nurhayati, S.Pd.I., M.Pd.

Penguji IV

Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I., M.A.



Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag
NIP. 19740704 199803 1 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN



Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang Maha Esa, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya salawat beserta salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini dengan judul **“Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak memperoleh motivasi, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terutama dari kedua orang tua penulis yang sangat dicintai, kepada Ayahanda Syahminan Hasibuan dan ibunda Yusmi Ramaisah yang selalu memberikan doa, dukungan moral, motivasi, semangat dengan penuh kasih sayang, serta bantuan materi sehingga penulis bisa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, di sini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :

Bapak Prof. Dr. Suyitno, M. Ag selaku Plt Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Wakil Rektor I, Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah, M.A., Wakil Rektor II Dr. H. Kurnadi, M.Pd., dan Wakil Rektor III Drs. H. Promadi, MA., Ph.D., beserta seluruh Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Dr. H. Muhammad Syaifuddin S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Wakil Dekan I Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag. , Wakil Dekan II Dr. Dra. Rohani, M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Drs. Nursalim, M.Pd., beserta seluruh staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

3. Ibu Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Ibu Dra. Hj. Sariah, M.Pd., selaku dosen pembimbing sekaligus Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.

Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah menyampaikan dan memberikan ilmu pengetahuannya serta informasi sehingga memperkaya pengetahuan penulis.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pengelola atau kepala sekolah beserta guru-guru di PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara.

Kepada teman-teman PIAUD angkatan 17 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dalam suka dan duka selama kita jalani semoga jadi momen yang indah dan tidak terlupakan

Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dan memberikan keberkahan, mendapat keridhoan dari Allah SWT. *Aamiin yaa rabbal'aalamiin*. Selain itu penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Pekanbaru, Maret 2021

Penulis,

UIN SUSKA RIAU

UMMLAISYAH

NIM. 11719202658

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Ummi Aisyah, (2021): Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengembangkan kreativitas anak melalui media balok bentuk geometri dalam kegiatan permainan konstruktif di PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Untuk memperoleh data dari penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara, observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan melihat pelaksanaan kegiatan dan melakukan pengamatan pada proses kegiatan permainan konstruktif, dokumentasi dilakukan dengan cara mengabadikan serta mengumpulkan data mengenai kegiatan yang dilakukan, wawancara terhadap kepala sekolah dan guru kelas lokal B untuk mendapatkan berupa informasi, dalam mengembangkan kreativitas anak melalui Penggunaan media balok bentuk geometri dalam kegiatan permainan konstruktif ini memiliki tiga cara (Langkah-langkah) yang disiapkan oleh guru, 1). menjelaskan serta pengenalan berbagai bentuk geometri dari media balok geometri yang digunakan, 2). Memberi bimbingan serta arahan melalui kegiatan permainan konstruktif dengan Menyusun media balok bentuk geometri sehingga dapat menjadi suatu bentuk bangun-bangunan rumah-rumahan dan pagar, 3). Kegiatan ini dilakukan berulang-ulang agar kreativitas anak dapat terlatih dan dapat berkembang sesuai harapan. Kegiatan tersebut merupakan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang telah dirancang oleh guru kelas, sehingga ide-ide kreatif anak akan muncul dengan adanya stimulus melalui penggunaan media balok bentuk geometri dalam kegiatan permainan konstruktif tersebut.

Kata Kunci: *Media Balok Bentuk Geometri, Kegiatan Permainan Konstruktif, Mengembangkan Kreativitas Anak*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Umami Aisyah, (2021):

Geometry Shape Blocks Media Used in Constructive Game Activities to Developing Creativity for Children in PAUD Melati, Manyabar Village, Panyabungan Sub District, Mandailing Natal Regency, North Sumatra Province

This study aimed to determine how to develop children's creativity through geometric shape blocks in constructive play activities at PAUD Melati, Manyabar Village, Panyabungan Sub District, Mandailing Natal Regency, North Sumatra Province. This research was a descriptive qualitative research. Research data was obtained through the method of observation, documentation and interviews. Observations were made directly by the researcher by observing the implementation of activities and the process of constructive play activities. Documentation was done by taking photos and collecting data about the activities carried out. Furthermore, the resource persons in the interview were the principal and teacher of local class B whose aim was to obtain information that could be used to develop children's creativity through the use of geometric blocks in a constructive game activity consisting of three steps. The steps prepared by the teacher are as follows: 1). explain and provide an introduction to various geometric shapes of the geometric blocks media used, 2). Providing guidance and direction through constructive play activities by arranging geometric shapes of blocks media so that they can become a form of houses and fences, 3). This activity is carried out repeatedly so that children's creativity would be trained and develop as expected. This activity is the Daily Exercise Lesson Plan that has been designed by the classroom teacher. Thus, children's creative ideas will emerge through the use of geometric blocks in constructive play activities.

Keywords: Geometry Shape Blocks Media, Constructive Game Activities, Developing Children's Creativity



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

أمي عائشة، (٢٠٢١) : وسائط الشعاع بالشكل الهندسي في أنشطة الألعاب البناءة لتطوير الإبداع لأطفال روضة الأطفال ملاقي بقرية مانيابار بمديرية فانيابونعان بمنطقة مانداليلينج ناتال لمحافظة سومطرة الشمالية

الغرض من هذا البحث هو معرفة كيفية تطوير إبداع الأطفال من خلال وسائط الشعاع بالشكل الهندسي في أنشطة الألعاب البناءة في روضة الأطفال ملاقي بقرية مانيابار بمديرية فانيابونعان بمنطقة مانداليلينج ناتال لمحافظة سومطرة الشمالية. نوع هذا البحث هو بحث نوعي وصفي. للحصول على بيانات هذا البحث، استخدمت الباحثة طريقة الملاحظة والتوثيق والمقابلة، الملاحظة قامت بها الباحثة مباشرة من خلال ملاحظة عملية أنشطة الألعاب البناءة، والتوثيق هو من خلال إدانة البيانات حول الأنشطة وجمعها، والمقابلة مع المدير ومدرس الفصل للحصول على المعلومات، في تطوير إبداع الأطفال من خلال استخدام وسائط الشعاع بالشكل الهندسي في أنشطة الألعاب البناءة ثلاث خطوات أعدها المدرس، (١) شرح الأشكال الهندسية المختلفة وتقديمها من وسائط الشعاع بالشكل الهندسي المستخدم، (٢). التوجيه من خلال أنشطة الألعاب البناءة من خلال ترتيب وسائط الشعاع بالشكل الهندسي بحيث يمكن أن تصبح شكلاً من أشكال المنازل والأسوار، (٣). تم تنفيذ هذه الأنشطة بشكل متكرر بحيث يجب إبداع الأطفال ويمكن أن يتطور كما هو متوقع. هذه الأنشطة هي تصميمها مدرس الفصل، بحيث تظهر الأفكار الإبداعية للأطفال مع استخدام وسائط الشعاع بالشكل الهندسي في أنشطة الألعاب البناءة.

الكلمات الأساسية : وسائط الشعاع بالشكل الهندسي، أنشطة الألعاب البناءة، تطوير

vii الإبداع لأطفال

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSetujuan.....	i
PENGHARGAAN.....	ii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Penegasan Istilah	8
C. Permasalahan	9
1. Identifikasi Masalah	9
2. Batasan Masalah	9
3. Rumusan Masalah.....	10
D. Alasan Memilih Judul.....	10
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
1. Tujuan Penelitian	11
2. Kegunaan/Manfaat Penelitian.....	11
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Konsep Teoritis	13
1. Media Balok	13
2. Pengertian Permainan Konstruktif	19
a. Pengertian permainan	19
b. Pengertian Permainan konstruktif	24
3. Pengertian Kreativitas.....	27
B. Penelitian Relevan	32
C. Konsep Operasional.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	37

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Subjek dan Objek.....	38
D. Populasi dan Sampel.....	38
E. Instrument Penelitian	39
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian	43
1. Sejarah Singkat Berdirinya PAUD Melati	43
2. Visi Dan Misi PAUD Melati	44
3. Struktur Organisasi PAUD Melati	45
4. Keadaan Guru PAUD Melati	47
5. Keadaan Peserta Didik PAUD Melati	48
6. Sarana dan Prasarana PAUD Melati	48
7. Kurikulum Sekolah.....	49
B. Hasil Penelitian.....	50
C. Pembahasan	54
1. Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak.....	54
2. Kendala-Kendala Yang Dihadapi Guru Saat Menggunakan Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan Konstruktif.....	61
3. Upaya Yang Dilakukan Guru Dalam Mengatasi Kendala Yang Dihadapi Saat Penggunaan Media Balok Bentuk Geometri	62

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DOKUMENTASI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Struktur Organisasi PAUD Melati desa Manyabar Kecamatan Panyabugan Kabupaten Mandailing Natal	46
Tabel IV. 2 Data Guru PAUD Melati desa Manyabar Kecamatan Panyabugan Kabupaten Mandailing Natal	47
Tabel IV. 3 Sarana Dan Prasarana	49
Tabel IV.4 Cara (Langkah-langkah) Yang Dilakukan Guru di Kelas B PAUD Melati Desa Manyabar	54
Tabel IV.4 Hasil Observasi Akhir Pencapaian Indikator Perkembangan Kreativitas Anak Didik di PAUD Melati desa Manyabar	64



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Pedoman Wawancara : Naskah Wawancara Terhadap Kepala Sekolah PAUD Melatidesa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara
Lampiran 2	: Pedoman Wawancara : Naskah Wawancara Terhadap Guru Kelas B PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara
Lampiran 3	:Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Lampiran 4	: Dokumentasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*).¹ Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasari dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya.²

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan berkreaitivitas sesuai dngan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulus dari mulai usia dini, sehingga anak akan terasa untuk berfikir kreatif, karena kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan *survive* dalam hidupnya. kreativitas sangat baik dikembangkan sejak usia dini, seperti yang

¹ Zulkifli, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015)

² Novan Ardy Wiyana Dan Barnawi, *Format Paud*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dikemukakan oleh Munandar dalam Ahmad Susanto, mengemukakan bahwa: kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan keratif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru dari anggota masyarakat. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencarian kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru.³

Kutipan di atas dapat kita pahami bahwa di usia dini merupakan waktu yang tepat dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Di usia ini anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Setiap perkembangan seorang anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, begitu juga dengan kreativitasnya. Dalam mengembangkan kreativitas anak harus diberikan stimulus mulai dari usia dini, sehingga anak akan lebih kreatif setelah ia beranjak dewasa. Hal ini dikaitkan dengan firman Allah SWT yang berbunyi

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ

وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿١٠١﴾

³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012) Hal. 111-112

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Artinya: dan allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur. (QS.an-nahl :78).⁴

Dari ayat di atas dapat kita pahami, bahwa ayat tersebut menekankan kemampuan manusia yakni akal, indra, dan nurani. Dari tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak (psikomotorik) sehingga pada awal pendidikannya yakni pada masa prasekolah ketiga potensi inilah yang harus dikembangkan secara seimbang, semua apa yang telah ALLAH SWT berikan dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas manusia khususnya kreativitas anak. Supriadi, mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi, antara setiap tahap perkembangan.⁵

Salah satu upaya untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau sambil bermain. Dimana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya ialah mengembangkan kreativitas

⁴ Departemen Agama RI Mushaf Al-Quran Terjemahannya, Jakarta: Pena Pundi Aksara, Nahl Ayat-78

⁵ Yeni Rachmawati Dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011) Hal.13

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak dan anak akan mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum diketahuinya.⁶

Bermain menurut Semiawan dalam Agus Triharso, merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan hanya akan memperoleh hadiah dan pujian, Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang sudah melekat dalam diri setiap anak. Dengan demikian anak dapat belajar berbagai keterampilan dengan gembira, tanpa adanya paksaan untuk mempelajarinya. Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. Sebagai contoh pada awalnya saat bermain dengan balok-balok, dan anak mempelajari berbagai bentuk geometris, mengetahui nama-namanya, mengenali bentuknya, belajar konsentrasi, dan menekuni tugasnya. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.⁷ Permainan balok merupakan, permainan berbentuk balok-balok kecil yang dapat disusun oleh anak. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berfikir mereka.⁸

Kutipan di atas dapat peneliti pahami bahwa bermain merupakan suatu sarana yang dapat mengembangkan kecerdasan anak secara optimal karena anak akan lebih mudah menerima pembelajaran melalui aktivitas bermain. Bermain juga merupakan suatu kebutuhan bagi anak karena melalui bermain

⁶ Ibid, Hal.129

⁷ Agung Triharso, *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: C. Andi Offset, 2013) Hal. 53-54

⁸ Anggani sudono, *sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2010) Hal.123

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak akan dapat memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan pengetahuannya. Seperti halnya bermain menggunakan balok dimana dengan bermain balok dapat mengembangkan kreativitas anak, hal ini dapat dilihat saat anak berusaha menciptakan berbagai macam bentuk bangunan rumah-rumahan, pagar, dan sebagainya, pada kegiatan membangun ini anak akan mengeluarkan ide-idenya untuk menciptakan berbagai bentuk.

Upaya pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Ketika bermain, anak berimajinasi dengan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan didalam dirinya. Dengan bermain, anak dapat mengekspresikan perasaan dan berkreasi serta berimajinasi sesuai dengan apa yang diinginkannya.⁹

Kutipan di atas dapat kita ketahui bahwa bermain adalah suatu hal yang menyenangkan bagi diri anak, dalam kegiatan bermain dapat membuat anak lebih kreatif dengan mengeluarkan ide-ide yang ada di pikirannya, anak akan mulai berimajinasi dengan membongkar pasang mainan yang ia mainkan sampai ia puas memainkannya. Bermain memiliki peran yang cukup penting bagi anak, karena bermain dapat mengembangkan kreativitas anak sehingga anak akan menjadi lebih kreatif.

Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah dengan permainan konstruktif. Permainan konstruktif anak dapat mengembangkan imajinasinya. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan

⁹ Iman Musbikin, *Buku Pintar PAUD*, (Yogyakarta: Laksana, 2010) Hal.81

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

benda-benda seperti balok dan *lego*, sedangkan bentuk permainan konstruktif menggunakan bahan alam misalnya pasir, *play dough*, dan cat.

Sedangkan menurut Mayke S. Tedjasaputra dalam Vebianti, permainan konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu karya tertentu dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Dalam penelitian ini permainan konstruktif yang dimasukkan adalah suatu aktivitas dimana anak dapat membentuk atau menciptakan sebuah hasil karya tertentu.¹⁰

Sehingga dari uraian di atas, dapat kita pahami bahwa Salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangka kreativitas anak adalah dengan menggunakan permainan konstruktif. Dengan menggunakan permainan konstruktif dapat mengembangkan kreativitasnya. Didalam permainan konstruktif tersebut akan menggunakan balok geometri dimana anak akan menyusun balok geometri menjadi bentuk bangunan, dengan menggunakan permainan konstruktif tidak akan membuat anak bosan, karena dalam permainan konstruktif yang dipentingkan adalah kesenangan.

Berdasarkan dari pengamatan peneliti studi pendahuluan dengan penggunaan media balok dalam mengembangkan kreativitas anak Di PAUD Melati Desa Manyabar sudah di aplikasikan oleh guru dengan baik dan benar. Adapun hal-hal yang peneliti dapati dalam proses pembelajaran oleh guru dapat diuraikan sebagai berikut:

¹⁰Vebianti, I.N.(Meningkatkan Kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada siswa kelompok B2 di RA suana pandanara.jurnal online.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Guru telah menerapkan pembelajaran balok dalam mengembangkan kreativitas anak.
2. Guru telah menciptakan media balok dari bahan papan dengan sama bentuk dan panjangnya.
3. Guru telah menyediakan bentuk-bentuk geometri yang terbuat dari papan.
4. Guru telah menggunakan media balok yang sama ukuran dan panjangnya untuk mengembang kreativitas anak.
5. Guru telah memfasilitasi anak serta merancang suatu pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak.¹¹

Namun, dari pengamatan awal peneliti di PAUD Melati Desa Manyabar ditemukan adanya gejala-gejala permasalahan yaitu:

1. Masih di jumpai beberapa anak yang belum mengenali bentuk geometri dengan baik.
2. Kurangnya Kreativitas anak dalam melakukan pembelajaran menggunakan media balok.
3. Masih ada beberapa anak yang meniru hasil karya temannya.
4. Kurangnya media pembelajaran dan metode guru di dalam kelas terhadap mengembangkan kreatifitas anak.

Dengan gejala-gejala yang peneliti temukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “MEDIA BALOK BENTUK GEOMETRI DALAM KEGIATAN PERMAINAN KONSTRUKTIF UNTUK

¹¹Observasi pada bulan November 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI PAUD MELATI DESA MANYABAR”¹².

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah yaitu:

1. Media balok bentuk geometri

Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan prasekolah. Variasi bentuk, ukuran, warna dan berat balok menunjang pengalaman belajar anak usia dini. Balok memberi banyak kesempatan bagi anak-anak untuk berkembang dalam berbagai cara.¹³

2. Bermain konstruktif

Bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Permainan konstruktif sangat berguna untuk pengembangan pribadi anak karena selain mendapatkna kepuasan, permainan-permainan konstruktif dapat mengurangi rasa bosan dan rasa tidak enak yang dialaminya, sehingga emosi yang negatif dapat diminimalisir atau dihilangkan. Permainan

¹² Observasi pada bulan November 2020

¹³ B.E.F. Montolalu, Dkk, *Bermain Dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) Hal-7.13

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konstruktif akan merangsangnya untuk melakukan aktivitas yang bermanfaat sebagai sarana mengembangkan kreativitas apabila ia dewasa.¹⁴

3. Kreativitas

Kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep atau langkah-langkah baru pada diri seseorang. Kebermaknaan kreativitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, produktif, dan inovatif.¹⁵

Maksud pengertian di atas adalah bahwa permainan konstruktif adalah suatu permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak, selain itu permainan konstruktif dapat mengurangi rasa bosan anak serta dapat merangsang anak dalam mengembangkan kreativitas yang bermanfaat.

Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan gejala-gejala sebelumnya maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

- a. Kemampuan anak dalam menyusun balok di PAUD Melati Desa Manyabar.
- b. Anak belum mampu mengungkapkan ide-idenya.

¹⁴Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana, 2010)Hal-155

¹⁵*Ibid*, Hal-41

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Anak belum mampu mengkreasikan media untuk menciptakan hasil yang baru.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti hanya memfokuskan pembahasan pada “Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini PAUD Melati Desa Manyabar”.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana cara mengembangkan kreativitas anak usia dini dalam kegiatan permainan konstruktif melalui media balok bentuk geometri di PAUD Melati Desa Manyabar.

D. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis memilih judul “Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini PAUD Melati Desa Manyabar”, sebagai berikut:

1. Penggunaan media balok dapat membuat anak lebih kreatif serta dapat menarik minat anak dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Membantu anak untuk lebih memahami bentuk geometri.
3. Dalam permainan konstruktif ini anak tidak sekedar bermain semata, permainan ini juga dapat mengembangkan kreativitas anak.
4. Membantu untuk mengembangkan kreativitas anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Peneliti merasa mampu untuk melakukan penelitian ini dan sebagai bahan masukan bagi peneliti untuk mengetahui bahwa media balok bentuk geometri melalui kegiatan permainan konstruktif dapat mengembangkan kreativitas anak.
6. Selaku sebagai mahasiswi perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, peneliti beranggapan bahwa judul ini menarik untuk diteliti.
7. Sepanjang pengetahuan penulis judul ini belum pernah diteliti oleh orang lain.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengembangkan kreativitas anak usia dini dalam kegiatan permainan konstruktif melalui media balok bentuk geometri.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan serta dapat dijadikan bahan ajar bagi para guru, khususnya untuk dapat mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan permainan konstruktif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah dalam mengembangkan kreatifitas anak didik serta dari pihak sekolah supaya dapat di terapkan dalam pembelajaran di kelas.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan serta keterampilan guru saat mengajar di kelas.

3) Bagi anak

Hasil penelitian ini diharapkan anak dapat lebih kreatif dalam mengerjakan sesuatu hal serta dapat menambahkan minat dan bakat anak dalam belajar.

4) Bagi Orang Tua

Untuk dapat mengetahui dan memahami metode dalam mengembangkan kreativitas anak, sehingga orang tua dapat bekerjasama dengan pihak sekolah untuk mengembangkan kreatif anak.

5) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan kreativitas anak sertadapat menjadi pedoman bagi peneliti selanjutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A Konsep Teoritis

1. Media Balok

a. Pengertian Media

Menurut Miarso dalam Gusinda dan Rita Kurnia berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.¹⁶

Menurut Rita Kurnia bahwa “media dalam pengajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang disampaikan baik secara deskriptif maupun demonstrasi yang tentunya ini menandakan pada fungsinya sebagai penyampaian pesan, serta dalam konteks media pembelajaran bagi anak usia dini, media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar”.¹⁷

Kutipan di atas dapat kita pahami bahwa media adalah suatu alat, bentuk atau metode guna untuk menyalurkan pesan atau menarik minat anak dalam melaksanakan pembelajaran sehingga anak akan merasa tertarik dalam melaksanakan suatu pembelajaran.

¹⁶ Guslinda, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Didni*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2018) Hal.2

¹⁷ *Ibid*, Hal.2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pengertian Balok

Media balok adalah alat edukatif yang terbuat dari kayu atau plastik berbentuk balok dengan bentuk-bentuk yang beragam, dan kegiatan pembelajaran ini terdiri dari menyusun, merangka dan membangun. Bermain dengan membangun balok-balok anak mendapatkan kesempatan melatih kerjasama mata dan tangan serta koordinasi fisik. Melalui bermain anak akan mengenal balok yang sama, atau dua kali lebih panjang dari balok dan berbagai ukuran lain. *Mitchell* berpendapat bahwa media balok adalah potongan-potongan kayu yang polos dan yang di cat warna warni. Media balok sering digunakan anak-anak untuk bermain melalui berbagai bentuk geometri sehingga menghasilkan karya yang unik.¹⁸

Mulyadi dalam Nurhastuti, menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas anak adalah alat permainan dari balok-balok, yang termasuk dalam permainan edukatif.¹⁹ *Kenneth Moyer* dan *B. Von Haller Gilner* berpendapat bahwa membangun balok yang tidak

¹⁸ K. Suprismayanti Dkk, *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 3 No 1 Tahun 2015

¹⁹ Nurhastuti, E. (2014). *Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Kelompok B Tk Tanggan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berwarna (balok unit) merupakan faktor penting dalam pemilihan balok dan dapat meningkatkan kreativitas anak.²⁰

Menurut Fathonah menegaskan bahwa, bermain dengan media balok dengan mengenal bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat pada anak yang mampu mengingat bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, segi empat dan persegi panjang. Anak juga dapat mengenal macam-macam warna serta ukuran yang berbeda-beda pada bentuk geometri²¹

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat kita pahami bahwa dengan adanya permainan balok dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan kreativitas anak yang harus dikembangkan sejak anak usia dini, hal ini dilakukan karena anak merupakan seorang penjelajah yang aktif, yang selalu ingin mencoba sesuatu hal yang baru, oleh karenanya kita sebagai guru harus mampu mengarahkan dan memfasilitasi keinginan anak tersebut agar dapat memberikan suatu perubahan kemajuan dalam diri anak.

Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruktif yang bermanfaat bagi anak. Mainan balok merupakan mainan wajib bagi anak TK, karena balok adalah jenis permainan yang kaya

²⁰Elyanti, E. (2018). *Permainan Konstruktif Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Cabang Bantaeng* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).

²¹ K. Suprismayanti Dkk, *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 3 No 1 Tahun 2015

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

manfaat, terutama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Tidak hanya itu, mainan balok ternyata juga dapat memperkuat genggaman jari dan tangan anak, serta meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Mainan balok juga mendidik anak mempelajari perbedaan bentuk geometri. Permainan susunan balok sama halnya dengan permainan *puzzle*, karena sama-sama dalam permainan konstruktif.²²

Peneliti dapat memahami bahwa Melalui penggunaan balok geometri tersebut sangat bermanfaat bagi anak selain mengembangkan kreativitas anak, kegiatan ini juga dapat untuk melatih kerja sama mata dan tangan serta koordinasi fisik anak, jadi dapat peneliti pahami bahwa penggunaan media balok bentuk geometri sangatlah banyak manfaatnya untuk anak usia ini, melalui media tersebut dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Bermain balok sangat berperan dalam mengembangkan penalaran anak. Mencari keseimbangan dan memilih mana yang cukup panjang berarti membuat estimasi. Anak juga menaksir jumlah balok yang dibutuhkan olehnya dan teman-temannya. Anak-anak juga menaksir jumlah pemain tiap satu set balok, menentukan nama bangunan yang berhasil dibentuknya, menunjukkan atau membuat bangunan yang sama, bahkan lebih besar atau lebih kecil. Dengan melakukan eksplorasi yang

²²Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2012)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

didasarkan pada pilihan sendiri maka anak lebih mudah memahami berbagai konsep.²³

Bermain balok bentuk geometri merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, terlebih jika media yang digunakan bervariasi. *Tombokan Rontukahu* mengemukakan bawa geometri merupakan studi tentang ruang dan berbagai bentuk dalam ruang. Pengetahuan geometri sangat berguna dalam kehidupan anak. Dikarenakan geometri sangat membantu untuk anak memahami, menggambarkan, atau mendeskripsikan benda-benda konkret disekitar anak untuk memahami konsep geometri yang sedang dipelajari.²⁴

Dapat kita pahami bahwa Penggunaan media balok bentuk geometri terhadap anak usia dini merupakan suatu proses belajar yang sangat tepat terhadap anak di usia dini, hal yang menarik dalam dari media balok tersebut adalah banyak pengalaman menarik dapat dituangkan anak secara kreatif dimana anak akan mengeluarkan ide-idenya hingga terciptanya berbagai bentuk bangunan dari balok tersebut.

1) Manfaat Permainan balok

Ada beberapa manfaat dari permainan terhadap anak, diantaranya adalah:

- a) Mengenalkan konsep dasar matematika. Dalam bermain susun balok, akan ditemukan beragam konsep, seperti warna, bentuk,

²³ Agung Triharso., *Op.Cit. Hal.27*

²⁴ Puspitasari, D. P, Kristanto, M, Dan Hasanah, L, (2018). *Peningkatan Kreativitas Seni Kolase Melalui Keping Geometri Pada Kelompok B Tk Asiyahbustanul Athfal34 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*. PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- ukuran, dan keseimbangan. Orang tua bisa mengenalkan konsep-konsep tersebut saat anak bermain susunan balok.
- b) Merangsang kreativitas dan imajinasi anak. Untuk membangun sesuatu, tentunya diperlukan kemampuan anak dalam berimajinasi. Imajinasi yang dituangkan dalam karya tersebut akan mengasah kreativitas anak dalam menciptakan beragam bentuk dalam permainan ini.
 - c) Melatih kesabaran. Dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya, tentu anak memerlukan kesabaran. Berarti, ia melatih diri sendiri untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu. Ia berlatih untuk menyelesaikan pekerjaannya.
 - d) Secara sosial, anak belajar berbagi. Ketika bermain susun balok bersama teman, anak terlatih untuk berbagi. Misalnya, jika si teman kekurangan balok tertentu, anak diminta untuk berbagi balok yang dibutuhkan. Perlahan tapi pasti, anak juga belajar untuk saling tidak berebut saat bermain. Ini yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.
 - e) Mengembangkan rasa percaya diri pada anak. Ketika anak bermain susunan balok dan bisa membuat bangunan, tentu anak akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini bisa menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kemampuannya.²⁵

²⁵Yusep Nur Jatmika., *Op., Cit.*, Hal.60

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Aturan Permainan

Berikut adalah beberapa aturan main dalam permainan balok bagi anak:

- a) Persiapkan balok-balok yang akan dimainkan dengan beragam bentuk dan warna.
- b) Susun balok-balok tersebut sesuai imajinasi dan keinginan anak.
- c) Permainan ini dapat dimainkan secara individual maupun berkelompok.²⁶

Dengan adanya aturan dalam permainan tersebut, dapat kita ketahui bahwa melalui kegiatan tersebut dapat mempermudah anak untuk memahami pembelajaran. Dimana anak akan membuat bangunan dari balok, pada kegiatan ini anak dibagi secara berkelompok, selain mengembangkan kreativitas kegiatan ini juga dapat mengembangkan aspek sosial anak dengan temannya. Dalam kegiatan ini juga dapat mengajarkan kesabaran serta ketelitian anak.

3) Langkah-langkah bermain balok

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif dan terintrogasi dengan lingkungan anak. Oleh karena itu agar tujuan bermain balok dapat terpenuhi, guru harus mengetahui langkah-langkah dalam bermain balok secara tepat, menurut Yuliani Nuraini dan Bambang, langkah-

²⁶*Ibid.*, Hal.59-60

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan media balok adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk geometri alat-alat pendukung berbagai bentuk.
2. Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberitahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir
3. Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan.
4. Guru mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut.
5. Guru memanggil anak untuk menempati alas yang sudah disediakan dan menggabung alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segitiga, siku-siku dan menjadi bentuk persegi.
6. Guru memberitahukan bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain yang digunakan kemudian anak mengambil balok sesuai kebutuhan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasi.²⁷

Dengan adanya langkah-langkah di atas pendidik tidak akan merasa bingung bagaimana cara permainan balok yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media balok untuk mengembangkan kreativitas pada diri anak sesuai materi yang ingin disampaikan.

2. Pengertian Permainan Konstruktif

a. Pengertian Permainan

Istilah permainan dalam bahasa Inggris disebut dengan *play* permainan/*play* adalah salah satu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.²⁸

Santrock dalam Fadlillah mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Dengan bermain ini perasaan anak akan menjadi bahagia, sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.²⁹ Menurut Harlock dalam Novi Mulyani berpendapat bahwa bermain adalah setiap kegiatan dilakukan untuk kesenangan yang

²⁷ Yuliani Nuraini, Bambang, *Bermain Aktif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010) Hal.34

²⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) Hal.269

²⁹ Fadlillah, Dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014) Hal.26

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain, bermain dilakukan secara suka rela tanpa adanya paksaan dari orang lain.³⁰

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan bahwa bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Sebagian besar proses belajar anak dilakukan melalui permainan yang mereka lakukan. Oleh karena itu, jika bermain dan belajar dipisahkan, itu sama artinyanya dengan memisahkan anak-anak dari dunia mereka. Anak-anak akan terasing dari lingkungan hidupnya.³¹

Berdasarkan teori di atas dapat peneliti pahami bahwa dengan menerapkan prinsip bermain sambil belajar maka anak akan dapat menjadi lebih kreatif dan pada saat yang sama akan membuat anak lebih gembira. Dengan bermain anak akan merasa senang secara spontanitas sehingga mampu memberikan rasa aman secara psikologis bagi anak. Seperti hal demikiannya dimana suasana bermain aktif, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna untuk memenuhi rasa ingin tahunya serta anak juga akan dapat bebas mengekspresikan ide-idenya.

Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena didalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai. Ketika anak tidak dihalangi untuk melakukan hal-hal yang mereka sukai, mereka akan

³⁰Novi Mulyani, *.Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*,(Yogyakarta: Gava Media, 2018)

³¹*Ibid.* Hal-5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terus melakukannya dan terus berusaha mencapai yang lebih baik lagi. Kreativitas akan terpupuk saat demi saat, tahap demi tahap.³²

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik dan sosial, sistem komunikasi. bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak (Garvey). Pada masa anak-anak, bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri.³³

a. Alat Untuk Bermain

Hampir semua kegiatan bermain menggunakan alat permainan, baik yang diciptakan khusus untuk bermain ataupun yang diciptakan sendiri dari lingkungan sekitar anak bermain. Sayangnya tidak semua alat bermain baik dan sesuai untuk kebutuhan anak. Yang berdampak mengurangi kegembiraan anak dan stimulasi yang diperoleh dari kegiatan bermain tidak maksimal. Menurut Oppenheim (Martuti), ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih alat permainan, yaitu:

- 1) Jumlah dan jenis alat permainan harus disesuaikan dengan rentang perhatian anak.
- 2) Setiap alat permainan mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda.

³²Rita Kurnia, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cendekia Islami, 2011) Hal 22-23

³³*Ibid.* Hal 19-20

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Alat permainan yang mempunyai banyak kegunaan dan variasi cara bermain, seperti alat permainan edukatif(balok-kubus, mengguting, dan menempel), akan meningkatkan minat bermain anak-anak.
- 4) Alat permainan yang dirancang dengan bagus, akan menarik perhatian minat anak-anak dibandingkan dengan alat permainan yang tidak dirancang baik.
- 5) Tidak semua alat permainan menyenangkan bagi anak-anak. Ada alat mainan yang justru menimbulkan rasa takut pada usia-usia tertentu.³⁴

Sebagai seorang guru, harus dapat memperhatikan kelayakan media yang akan digunakan saat melakukan kegiatan bermain, guru harus dapat memastikan bahwa media yang digunakan tidak membahayakan bagi anak, guru juga harus dapat lebih kreatif untuk membuat suatu media ataupun alat permainan lainnya yang ingin diberikan kepada anak, guru harus bisa membuat sekreatif mungkin sehigga dapat menarik perhatian anak.

b. Manfaat Bermain

Aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir,

³⁴ Ibid. Hal 152-153

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tetapi bermain sendiri banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak yaitu:

- 1) Bagi perkembangan aspek fisik: anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- 2) Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar: dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh(tangan, kaki, dan mata)
- 3) Bagi perkembangan aspek emosi dan an kepribadian: dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapt menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan relaks.
- 4) Bagi perkembangan aspek kognitif: dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya berpikirnya.
- 5) Bagi perkembangan daya pengindraan: aspek pengindraan (penglihatan, penciuman, pendengaran, pengecapan dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap dan peka terhadap hal-hal yang disekitarnya.
- 6) Sebagai media intervensi: bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna bentuk dan lain-lain.³⁵

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media balok geometri sebagai bahan untuk kegiatan bermain anak, dimana balok

³⁵ *Ibid*, Hal.49-50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut memiliki berbagai macam bentuk serta ukuran yang bervariasi yang akan digunakan anak untuk melakukan kegiatan membangun berbagai macam bentuk melalui arahan guru, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak akan muncul dengan adanya stimulus dari permainan balok tersebut.

b. Permainan Konstruktif

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Dalam bermain konstruktif, seorang anak menciptakan, membangun bangunan, atau memecahkan persoalan, dalam bermain konstruktif anak mulai menggunakan simbol untuk mempresentasikan objek, ide atau proses. Dalam bermain konstruktif, seorang anak terlibat dalam tahapan berpikir yang lebih tinggi sesuai yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah, dan menggunakan ingatannya. Misalnya dalam membangun balok, anak membangun, menyusun kembali, membongkar dan mengelompokkannya kembali.³⁶

Bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan untuk kegembiraan yang diperoleh saat melakukannya. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwa anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat,

³⁶*Ibid*, Hal.66-67

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

manic-manik, cat, pasta, gunting, krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau televisi.³⁷

Berdasarkan uraian diatas dapat peneliti pahami bahwa bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan untuk membangun dan menciptakan suatu karya nyata yang ada dalam pikiran anak dengan menggunakan berbagai media dan alat permainan, seperti halnya media balok bentuk geometri yang dilakukan pada penelitian ini.

1. Kelebihan dan Kekurangan Konstruktif

a. Kelebihan bermain konstruktif

- 1) Berfikir: dalam proses membina pengetahuan baru, murid berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan.
- 2) Faham: karena murid terlibat secara langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan boleh mengaplikasikannya dalam semua situasi.
- 3) Ingat: karena murid terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan lebih ingat lama semua konsep. Melalui pendekatan ini membina sendiri kepahaman mereka.
- 4) Kemahiran sosial: kemahiran sosial diperoleh apabila berinteraksi dengan teman dan guru dalam membina pengetahuan baru.

³⁷ Marian Edelman Borden, *Smart Star*, (Bandung: Kaifa, 2001), Hal.37

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit dengan menggunakan bahasa siswa sendiri, berbagi gagasan dengan temannya dan mendorong siswa memberikan penjelasan tentang gagasan.
 - 6) Memberikan kesempatan siswa untuk berfikir tentang pengalamannya, sehingga dapat mendorong siswa untuk berfikir kreatif, imajinatif, mendorong refleksi tentang model dan teori, mengenalkan gagasan-gagasan pada saat yang tepat.
 - 7) Memberikan lingkungan belajar yang kondusif yang mendukung siswa mengungkapkan gagasan, saling menyimak dan menghindari kesan selalu ada satu jawaban yang benar.
- b. Kekurangan bermain konstruktif
- 1) Pembelajaran belum membelajarkan kecakapan hidup.
 - 2) Pengelompokan siswa masih dari segi pengaturan tempat duduk, kegiatan yang dilakukan siswa seringkali belum mencerminkan belajar kooperatif yang benar.
 - 3) Pajangan sering menampilkan hasil kerja siswa yang cenderung seragam.
 - 4) Pembelajaran masing sering berupa pengisian hasil lembar kerja siswa (LKS) yang sebagian besar pertanyaan bersifat tertutup.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Guru menyiapkan pembelajaran yang lebih dari sekedar ceramah, maka dibutuhkan alat dan bahan yang lebih pula untuk melaksanakan pembelajaran tersebut.
- 6) Sarana dan prasarana harus memadai, sehingga sekolah-sekolah yang berada di daerah sulit untuk mengembangkan konstruktif.

Harlock menyebutkan bahwa permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari pada yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya kedalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari³⁸

Melalui penggunaan media balok bentuk geometri dalam penelitian ini dalam kegiatan permainan konstruktif dapat merangsang kreativitas serta imajinasi anak, anak akan membayangkan bentuk akan dibuatnya, cita rasa seni dibutuhkan sehingga hasilnya dapat memuaskan, selain itu motorik halus anak juga dapat terlatih dalam kegiatan permainan konstruktif ini. Melalui kegiatan ini akan membuat anak menjadi kreatif dalam menciptakan sesuatu.

³⁸Fistianti, D.N.(2013), *Pengaruh Permainan Konstruktif untuk Mengembngkan Kreativitas Anak Usia Sekolah* (doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarya)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Pengertian kreativitas

a. Kreativitas

Menurut *Rothenberg* dalam Diana Mutiah, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/ gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas merupakan fungsi berbagai faktor dan ciri kemampuan mental intelektual. Ciri dan faktor kemampuan individu dapat diamati melalui proses berfikir secara divergen, konvergen, menghayati, merasakan yang terungkap melalui bahasa, simbol, gambar atau perilaku motorik.³⁹

Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergent) adalah kemampuan yang berdasarkan data dan informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci), suatu gagasan. Kreativitas sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan, sebagaimana seorang anak yang bermain dengan balok-balok kayu membangun tumpukan yang menyerupai rumah dan kemudian menyebutnya rumah.⁴⁰

Adapun Semiawan mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya

³⁹Diana Mutiah, *Op. Cit.*, Hal.42

⁴⁰Ibid, Hal.162-164

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam pemecahan masalah. Sementara itu *Chaplin*, mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah dengan metode-metode baru.⁴¹

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu ide-ide untuk menciptakan sesuatu serta sesuatu kemampuan dalam mengelaborasi suatu gagasan, metode maupun produk baru yang bersifat imajinatif, serta untuk memecahkan suatu masalah. Oleh sebab itu guru di tuntun untuk bisa memberikan contoh atau ide yang nyata akan hal-hal yang baik

Menurut *National Advisory Committees* UK dalam Dian Mutia, kreativitas memiliki empat karakteristik yaitu, *pertama*, berfikir dan bertindak imajinatif. *Kedua*, seluruh aktivitas imajinatif itu memiliki tujuan yang jelas. *Ketiga*, melalui proses yang dapat melahirkan sesuatu yang orisinal dan *keempat*, karakteristik tersebut harus merupakan suatu kesatuan yang utuh.⁴²

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Ciri-ciri yang dikemukakan oleh Munandar dalam Ahmad Susanto, melalui penelitiannya di Indonesia menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif atau *nonaptitude* yaitu: (a) mempunyai daya imajinasi kuat, (b) mempunyai inisiatif, (c) mempunyai minat luas, (d) mempunyai kebebasan dalam berfikir, (e) bersifat ingin tahu, (f) selalu

⁴¹*Ibid.* Hal.14

⁴²Diana Mutiah.,*Op.Cit.* Hal.43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, (g) mempunyai kepercayaan diri yang kuat, (h) penuh semangat, (i) berani mengambil resiko, dan (j) berani berpendapat dan memiliki keyakinan.⁴³

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Supriadi dalam Yeni Rachmawati, mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat.⁴⁴

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas hanya dapat dilahirkan oleh orang yang cerdas yang memiliki psikologis yang sehat. Kreativitas bukan hanya dilahirkan oleh otak semata namun emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Jadi dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa kesehatan mental yang sehat akan sulit untuk menciptakan suatu karya kreatif.

Selanjutnya Ayan dalam Ahmad Susanto melengkapi ciri kepribadian orang kreatif dengan menambahkan beberapa karakteristik, sebagai berikut:

⁴³ Ahmad Susanto *Op. Cit.* Hal.118-119

⁴⁴Yeni Rachmawati Dan Euis Kurniati,*Op. Cit.*, Hal.15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Karakteristik Orang Kreatif

- 1) Antusias
- 2) Banyak akal
- 3) Berpikiran terbuka
- 4) Bersikap spontan
- 5) Cakap
- 6) Dinamis
- 7) Giat dan rajin
- 8) Cerdas
- 9) Gigih
- 10) Bersemangat

Harlock dalam Ahmad Susanto mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu:

b. Faktor Pendukung Kreativitas

- 1) Waktu. Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan rasional.
- 2) Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
- 3) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
- 4) Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dan dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- 5) Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- 6) Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
- 7) Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diperoleh anaksemakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.⁴⁵

Berdasarkan karakteristik di atas dapat kita pahami bahwa beragamnya kepribadian orang yang kreatif, dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian diri yang positive dan negative. Oleh karenanya disinilah peran pentingnya kepribadian seorang guru sebagai pendidik yang turut membantu anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Sehingga anak kreativitas anak dapat berkembang secara optimal, tidak hanya berkembang pada intelegensi tetapi juga perkembangan sosial emosionalnya.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain yang ditemukan peneliti, disamping itu untuk menunjukkan pada keaslian bagi peneliti yang sesuai karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan dari desain-desain yang telah dilaksanakan. Setelah peneliti membaca dan mempelajari karya ilmiah sebelumnya.

1. Penelitian yang dilakukan Oleh Ayu Kurniasari dengan “Implementasi Permainan Konstruktif Di Sentra Balok PAUD IT Hasanah Kota Bengkulu”. jenis Penelitian tersebut adalah penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penerapan permainan konstruktif tersebut bahwa terdapat peningkatan terhadap perkembangan sosial serta anak dapat memahami tentang bagaimana cara bermain

⁴⁵ Ahmad Susanto., *Op.Cit*, Hal.124

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konstruktif di sentra balok. Oleh sebab itu dalam penelitian ini permainan konstruktif sangat efektif serta dapat menumbuh kembangkan daya ingat anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.⁴⁶

Adapun persamaan penelitian Ayu Kurniasari dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan permainan konstruktif, sedangkan perbedaannya adalah Ayu Kurniasari menerapkan penelitian pada sentra balok, sedangkan peneliti menerapkan penelitiannya pada anak usia dini di PAUD Melati desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara. Dan pada aspek yang dikembangkan oleh Ayu Kurniasari, yaitu tidak berfokus kepada perkembangan sosialnya saja, tetapi pembahasannya lebih luas. Sedangkan penulis hanya mengembangkan kreativitas anak saja.

2. Penelitian yang dilakukan Oleh Eni Rohaeni“Penerapan Metode Bermain Balok Dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada PAUD Nuansa Kota Bandung” penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif yang diharapkan dapat menghasilkan sesuatu gambaran tentang objek yang diteliti secara utuh dengan teknik pengeumpulan data melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, studi kepustakaan. Hasil penelitian ini adalah: penerapan metode bermain balok dilaksanakan oleh tutor dalam mengembangkan nilai kognitif anak, strategi bermain balok dengan diadakannya stimulasi atau praktek penyusunan balok, dan efektivitas

⁴⁶Kurniasari, A. (2018). *Implementasi Permainan Konstruktif Di Sentra Balok PAUD IT Pasasah Kota Bengkulu* (Doctoral Dissertation, IAIN Bengkulu)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermain balok yang sangat menunjang terhadap pengembangan nilai kognitif anak usia dini.⁴⁷

Adapun persamaan penelitian Eni Rohaeni dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan media balok, sedangkan perbedaannya terletak pada aspek yang akan dikembangkan, Eni Rohaeni lebih fokus terhadap mengembangkan nilai kognitif anak, sedangkan penulis berfokus kepada mengembangkan kreativitas anak.

3. Penelitian yang dilakukan Oleh Nia Kusuma Astaria "Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Usia Dini Kelompok A D Bustanul Athfal Aisiyya VII Grogol Sukoharjo Tahun" metode peneliti ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Yaitu penelitian yang dilakukan melalui proses kerja kolaborasi antara guru, dan peneliti di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian ini adalah pengembangan kemampuan motorik halus anak melalui bermain konstruktif di B Asiyah VII, mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan berdasarkan pada aspek penilaian. Hasil penelitian dapat diketahui dari pengamatan perkembangan pada setiap siklus yaitu kondisi pra tindakan sebesar 25% yang belum berkembang dari indikator keberhasilan yang ditentukan. Hasil penelitian siklus 1 sebesar 37,5% dengan peningkatan sebesar 12,5% dan sudah menunjukkan peningkatan berkembang sesuai harapan. Hasil penelitian siklus II sebesar 75% dan meningkat 37,5% sudah berada pada kriteria

⁴⁷Rohaeni,E.(2013). Penerapan Metode Bermain Balok Dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada PAUD Nuansa Kota Bandung. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(2),181-197

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkembang sangat baik berdasarkan pada indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.⁴⁸

Adapun persamaan penelitian Nia Kusuma Astaria dengan peneliti yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan permainan konstruktif. Sedangkan perbedaan Nia Kusuma Astaria dengan peneliti yaitu Nia Kusuma Astaria menggunakan tindakan kelas (PTK) dan terfokus juga dengan motorik halus anak, sedangkan penulis menggunakan penelitian kualitatif deduktif dan berfokus pada pengembangan kreativitas anak.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan, untuk memerikan batasan terhadap konsep teoritis. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian penggunaan media balok bentuk geometri melalui kegiatan permainan konstruktif disebut variabel X atau variabel yang mempengaruhi (independent variabel), sedangkan mengembangkan kreativitas anak disebut variabel Y atau variabel yang dipengaruhi (dependent variabel).

Indikator-indikator dalam mengembangkan kreativitas anak menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Diantara Lain:

⁴⁸ Astaria, N.K., & Subandji, S. (2020) *Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Usia Dini Kelompok A Bustanul Athfal Aisyiyah VII Grogol Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral Dissertation, IAIN SURAKARTA)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan).
- b. Anak mampu menunjukan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.
- c. Anak mampu mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru dalam melaksanakan kegiatan permainan media balok bentuk geometri sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri.
- b. Guru menjelaskan serta mengenalkan berbagai macam bentuk geometri serta warna balok
- c. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok.
- d. Guru menerangkan cara bermain menggunakan balok.
- e. Anak membangun balok dan guru mengawasi anak-anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif yaitu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan).⁴⁹

Creswell dalam Juliansyah Noor, menyatakan penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Penelitian kualitatif merupakan riset yang bersifat deduktif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi menjadi lebih jelas.⁵⁰

B Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara. Sedangkan waktu penelitian dilakukan selama 3 bulan yaitu dari bulan januari.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta, 2009) Hal.15

⁵⁰ Juliansyah noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2007) Hal.34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Subjek dan Objek Penelitian

Sabjek penelitian ini adalah anak usia dini di PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Provinsi Sumatera Utara. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah media balok bentuk geometri dalam kegiatan permainan konstruktif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Dalam penelitian ini ditentukan subjek sebagai sumber data yang relevan dengan masalah yang diteliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuanlitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga merupakan dari keseluruhan subjek atau objek penelitian.⁵¹ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵²

Jumlah anggota sampel sering dinyatakan dengan ukuran sampel. Jumlah sampel yang diharapkan 100% mewakili populasi adalah sama dengan jumlah anggota populasi itu sendiri. Jadi jika jumlah anggota populasi 1000 dan hasil penelitian ini akan diberlakukan untuk 1000 orang tersebut tanpa ada kesalahan, maka jumlah sampel yang diambil sama dengan jumlah populasi tersebut yaitu 1000 orang.⁵³

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D* Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2019) Hal.145

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D*, (Alfabeta, 2009) Hal.118

⁵³ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Depok: Rajagrafindo, 2017) Hal.70

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia dini PAUD Melati Desa Manyabar yang berjumlah 15 orang anak. Karena populasi kurang dari 100 maka peneliti tidak mengambil sampel.

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan wawancara bebas langsung. Setelah semua data terkumpul, selanjutnya data di analisis menggunakan metode wawancara bebas langsung yaitu secara alami tanpa diikat atau diatur oleh suatu pedoman atau format yang berlaku.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data didalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Tekhnik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan hal-hal lainnya yang dapat langsung diamati oleh peneliti. Jadi, dalam observasi peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada objek peneliti.⁵⁴

Adapun observasi pada penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan melihat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan melakukan pengamatan. peneliti melakukan pengambilan data berupa dari

⁵⁴Rukaesih A. Maolani Dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada:2016) Hal.148

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hasil pengamatan yang dilakukan seperti, lingkungan sekolah, lingkungan kelas, aktivitas yang dilakukan dan proses pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara berdialog atau Tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan, wawancara digunakan peneliti sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden dan informan yang lebih mendalam.

Wawancara digunakan digunakan sebagai tehnik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang mendalam.⁵⁵

Pada penelitian ini saat mewawancarai guru dilakukan secara terbuka, cara ini dilakukan guna untuk mendapatkan data yang jelas dan konkret tentang penggunaan media balok bentuk geometri dalam kegiatan permainan konstruktif untuk mengembangkan kreativitas anak di PAUD Melati desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara. Kegiatan wawancara ini dilakukan secara mendalam demi mendapatkan data yang lengkap dan akurat sesuai yang dibutuhkan peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya

⁵⁵ Ibid, Hal. 317

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

monumental dari seseorang.⁵⁶ Yaitu dalam penelitian ini penulis juga mengumpulkan beberapa dokumen- dokumen dari PAUD Melati Desa Manyabar untuk melengkapi data-data yang panaliti butuhkan.

Dari penelitian ini, peneliti tersebut mengambil data dari sekolah yang diteliti, yaitu di PAUD Melati Desa Manyabar, berupa tentang profil sekolah, jumlah siswa, laporan hasil kegiatan belajar siswa, tentang keadaan guru, saran dan prasarana di sekolah tersebut, dan sebagainya yang berhubungan dengan sekolah guna sebagai pendukung dari hasil penelitian. Melalui izin dari kepala sekolah

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang di gunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Cara ini dipilih karena sesuai dengan sasaran penelitian yang intinya adalah untuk mengetahui media balok bentuk geometri dalam kegiatan permainan konstruktif dapat mengembangkan kreativitas anak.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berlangsung dengan proses pengumpulan data. Terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu: reduksi data, penyajian data dan verivikasi data, langkah-langkah yang ditempuh:

a. Pengumpulan data

Pada penelitian ini dilakukan proses pengumpulan data, data yang diperoleh dari berbagai sumber dikumpulkan secara berurutan dan sistematis agar mempermudah penulis dalam menyusun hasil penelitian.

b. Reduksi data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan

⁵⁶*Ibid.*,Hal.329

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan memcarinya bila diperlukan.⁵⁷

c. Penyajian data

Penyajian data merupakan upaya untuk menyajiakan data untuk melihat gambaran secara keseluruhan data atau bagian-bagian tertentu penelitian. Prinsip penyajian data adalah membagi pemahaman kita tentang suatu hal pada orang lain.

d. Simpulan dan verifikasi

Simpulan dan dan verifikasi adalah upaa untuk mencari makna terhadap data yang dikumpulkan dengan mencari pola, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering timbul dan sebagainya. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak dikemukakan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁵⁸

⁵⁷ *Ibid, Hal.338*

⁵⁸ *Ibid, Hal.345*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa media balok bentuk geometri dalam kegiatan permainan konstruktif dapat mengembangkan kreativitas anak di PAUD Melati desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara, dimana pada kegiatan ini guru menggunakan beberapa cara (langkah-langkah) saat penerapan media, diantaranya, 1). Guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri 2). Guru menjelaskan serta mengenalkan berbagai macam bentuk geometri serta warna balok, 3). Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, 4). Guru menerangkan cara bermain menggunakan balok, 5). Anak membangun balok dan guru mengawasi anak-anak. hal ini terlihat dimana anak antusias dengan media tersebut, serta dengan media ini telah dapat mengembangkan ide-ide anak yang belum berkembang, sehingga melalui kegiatan ini anak menjadi lebih kreatif menciptakan berbagai bentuk dari balok.

Adapun metode guru dalam menyampaikan pembelajaran dalam kegiatan permainan konstruktif ini di PAUD Melati desa Manyabar ini adalah berupa metode demonstrasi. Melalui kegiatan permainan konstruktif ini sangat bermanfaat terhadap anak, selain membuat anak lebih kreatif dengan membangun balok bentuk geometri menjadi berbagai bentuk bangunan, kegiatan tersebut juga dapat membuat anak lebih bersemangat dan anak juga tidak mudah bosan saat sedang melaksanakan proses belajar mengajar. Dalam penggunaan media balok geometri ini dapat memunculkan rasa antusias anak

dalam kegiatan belajar mengajar sehingga melalui balok bentuk geometri dapat mengembangkan kreativitas anak.

Saran

1. Diharapkan kepada guru agar lebih kreatif membuat media pembelajaran untuk anak, agar anak lebih kreatif serta anak tidak mudah bosan saat melaksanakan pembelajaran yang diajarkan oleh guru, serta menggunakan strategi dan penggunaan metode pembelajaran yang dapat memudahkan guru dan anak didik dalam mencari inovasi dan kreasi, dan juga memberikan fasilitas dalam pembelajaran seperti halnya media, sarana prasarana yang lengkap agar dapat digali potensi-potensi anak didik secara maksimal.
2. Dengan adanya media serta alat permainan sebagainya dapat memuat anak lebih bersemangat lagi saat melaksanakan pembelajaran serta dapat menghilangkan rasa bosan anak, dan diharapkan agar anak lebih kreatif menciptakan hasil karyanya.
3. Penelitian media balok bentuk geometri dalam kegiatan permainan konstruktif untuk mengembangkan kreativitas anak ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan berbagai variasi mengenai media balok bentuk geometri dalam kegiatan permainan konstruktif untuk mengembangkan kreativitas anak, untuk yang lebih baik lagi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anggani sudono, 2010, *sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*, Jakarta: PT. Grasindo
- Astaria, N.K., & Subandji, S. (2020) *Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Usia Dini Kelompok A Bustanul Athfal Aisyiyah Vii Grogol Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020* Doctoral Dissertation, IAIN Surakarta
- B.E.F. Montolalu, 2009, Dkk, *Bermain Dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Borden Marian Edelman, 2001, *Smart Star*, Bandung: Kaifa.
- Fitriyanti, E. (2018). *Permainan Konstruktif Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Cabang Bantaeng* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment pendidikan anak usia dini*, Jakarta: kencana.
- Fistianti, D.N. (2013), *Pengaruh Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Sekolah* (doctoral dissertation, universitas muhammadiyah surakarya
- Hikmawati Fenti, 2017, *Metodologi Penelitian*, Depok: Rajagrafindo.
- Ilmiyati, 2015, *Ilmu Pendidikan Anak*, Pekanbaru: Adefa Grafik.
- Kurniasari, Dkk, *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 3 No 1 Tahun 2015
- Kurnia Rita, 2011, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, pekanbaru: cendekia islami.
- Kurniasari, A. (2018). *Implementasi Permainan Konstruktif Di Sentra Balok PAUD IT Hasanah Kota Bengkulu* (Doctoral Dissertation, IAIN Bengkulu)
- Mhd Fadillah, 2017, *Desain Pembelajaran PAUD*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mutiha Diana, 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Noor Juliansyah, 2007, *metodologi penelitian*, Jakarta: kencana
- Novi Mulyani, 2018, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Nurhastuti, E. 2014. *Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Kelompok B Tk Tanggan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Puspitasari, D. P, Kristanto, M, Dan Hasanah,L,(2018). *Peningkatan Kreativitas Seni Kolase Melalui Keping Geometri Pada Kelompok B Tk Asyiyahbustanul Athfal34 Semarang Tah un Ajaran 2016/2017*.PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini,6(2)
- Rachmawati Yeni Dan Euis Kurniati, 2011, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*,,Jakarta: Kencana.
- Rita kurnia, 2011, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*,pekanbaru: cendekia islami.
- Rohaeni,E.(2013). Penerapan Metode Bermain Balok Dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada PAUD Nuansa Kota Bandung. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(2),181-197
- Sugiyono,2019, *metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D penelitian pendidikan*, Bandung: alfabeta,
- Sugiyono.2009,*metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D*, alfabeta.
- Susanto Ahmad, 2012, *perkembangan anak usia dini*, jakarta: kencana.
- Suyadi dan maulidya ulfa, 2013, *konsep dasar PAUD*,Bandung: PT remaja rosdakarya.
- TriharsoAgung, 2013, *permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini*, Yogyakarta: C. V andi offset.
- Febianti, I.N. Meningkatkan Kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada siswa kelompok B2 di RA suana pandanara.jurnal online.
- Wiyani Novan Ardy Dan Barnawi, 2014, *FORMAT PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yuliani Nuraini, Bambang, 2010, *Bermain Aktif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT. Indeks.
- Zulkifli, 2015, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pekanbaru: Adefa Grafika.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA
Naskah Wawancara Terhadap Kepala Sekolah Paud Melati
Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan
Provinsi Sumatera Utara

1. Bagaimana sejarah berdirinya PAUD Melati desa Manyabar yang ibu pimpin?
2. Apa visi/misi/tujuan dari PAUD Melati desa Manyabar yang ibu pimpin?
3. Kapan pembelajaran dimulai dan kegiatan apa saja yang dilakukan?
4. Ada berapa jumlah tenaga pendidik di PAUD Melati desa Manyabar?
5. Ada berapa jumlah peserta didik yang ada di PAUD Melati ini?
6. Ada berapa lokal di PAUD Melati desa Manyabar?
7. Kapan dan siapa yang merancang program semester, RPPM dan RPPH?
8. Media atau alat permainan apa saja yang telah disediakan oleh pihak sekolah untuk membantu proses belajar mengajar di PAUD Melati ini?

Pewawancara

Umami Aisyah

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran2

PEDOMAN WAWANCARA
Naskah Wawancara Terhadap Kepala Sekolah Paud Melati
Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan
Provinsi Sumatera Utara

1. Usia berapa saja anak-anak yang berada dikelas B?
2. Ada berapa jumlah anak yang ibu asuh?
3. Saya mendapatkan informasi dari kepala PAUD Melati desa Manyabar kata beliau dalam menyusun rencana kegiatan mingguan dan harian diserahkan pada tiap guru kelas, apakah seperti itu bu?
4. Media/alat permainan apa sajakah yang sudah ibu terapkan untuk mengembangkan kreativitas anak di kelas B ini bu?
5. Kegiatan apa saja yang telah ibu sampaikan kepada anak melalui media balok dalam kegiatan permainan konstruktif ?
6. Bagaimana cara ibu dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media balok bentuk geometri tersebut?
7. Bagaimana dengan kegiatan anak saat melakukan permainan konstruktif dengan menggunakan media balok bentuk geometri, apakah anak dapat membangun dengan cepat?
8. Saat pembelajaran meyusun balok sedang berlangsung apakah anak dapat memperluas ide-ide yang dimiliki anak dalam menciptakan bangunan?
9. Apasaja Kendala-kendala saat proses pembelajaran?
10. Upaya apakah yang ibu lakukan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11. Apakah ibu memberikan motivasi untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan media balok dan bimbingan sesuai dengan kebutuhan anak?
12. Kapan dan bagaimana ibu mengevaluasi /menilai pembelajaran dalam penggunaan media balok?
13. Bagaimana pandangan ibu tentang perkembangan kreativitas anak pada langkah-langkah pembelajaran yang telah ibu ajarkan?

Pewawancara

Umami Aisyah

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD MELATI DESA MANYABAR TAHUN AJARAN 2021-2020

SEMESTER/BULAN/MINGGU	: 2/IV/2021
KELAS/USIA	: B/5-6 Tahun
TEMA/SUB TEMA/SUB-SUB TEMA	: Tanah Airku/kota/Nma Rt, Rw dan Keadaan Lingkungan
Hari/Tanggal	: Senin, 11 Januari 2021
KD	
1.1 – 1.2, 2.62.7, 3.1 – 4.1, 3.2 – 4.2 (NAM) 2.6, 4.3 (FM) 2.2, 2.3, 3.7-4.7, 3.5 – 4.5 (KG) 2.5, 2.8,2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, 2.14 (SOSEM) 2.3, 3.15, 4.12, 4.15 (SENI) 3.10 – 4.10, 3.11 – 4.11, 4. 14 (BHS)	
MATERI	
Mengetahui ciptaan Allah melalui ciptaannya, mengetahui macam-macam perangkat desa, mengetahui pembagian tugas perangkat desa, mengetahui pekerjaan warga. Mengetahui macam-macam suku dikota	
ALAT DAN BAHAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Pensil • Krayon • Gunting • Origami • Lem 	
Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30-08.00	
Dilakukan dengan kegiatan tepuk al-qur'an, senam pagi, bermain sepak bola	
Kegiatan Pembukaan, jam 08.00-09.00	
Kegiatan pembukaan meliputi: berdo'a, bertepuk tangan sambil bernyanyi, melafalkan hadist-hadist, do'a harian dan surah pendek.	
Kegiatan Inti, jam 09.00-10.00	
Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain untuk anak, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain berikut	
Sentra Bahan Alam	
<ul style="list-style-type: none"> • Mewarnai dan melengkapi kata "Tanah Air ku • Menyebutkan nama-nama bentuk geometri • Mewarnai gambar keadaan lingkungan sekitar • Menyusun bentuk-bentuk rumah dari balok 	
Istirahat : 10.00-10.30 Bermain Bebas dan Makan Bersama	
Kegiatan Penutup, jam 10.30-11.00, Meliputi:	
menanyakan perasaan anak selama hari ini	
berdiskusi mengenai kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, mainan apa yang paling disukai, dll	
bertepuk tangan sambil bernyayi	
menginformasikan kegiatan untuk esok hari	
berdo'a setelah belajar	



© Ha

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rencana Penilaian			Nama Anak									
Program pengembangan	KD	Indikator										
Nilai Agama dan Moral	1.1-1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2	- Terbiasa Bersyukur terhadap ciptaan Allah - Terbiasa mengucapkan terimakasih										
Fisik Motorik	3.3-4.3	- Dapat menendang bola ke gawang - Dapat menggerakkan otot saat melaksanakan senam - Dapat menyusun balok-balok										
Kognitif	2.2, 2.3, 3.6-4.6,	- Dapat mengetahui macam-macam perangkat desa - Dapat mengenali lingkungan sekitar										
Bahasa	3.10-4.10, 3.11-4.11	- Terbiasa bersikap santun dan ingin tahu - Bisa menjawab pertanyaan dengan benar										
Sosial Emosional	2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 3.8-4.8	Terbiasa bertanggung jawab Terbiasa tampil didepan umum atau depan kelas										
Seni	3.12-4.12, 3.15-4.15	- Terbiasa menjaga kerapian diri dan menghargai hasil karya teman.										

Kepala Sekolah

 Siti Kholidah S.Pd

Guru kelas lokal B


 Halimatus sakdiah S.Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 4

DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0781) 7077307 Fax. (0781) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

- Jenis yang dibimbing : Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan
a. Seminar usul Penelitian : Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas anak
b. Penulisan Laporan Penelitian : PAUD Melati Desa Mantabur Kecamatan Pamabungan Provinsi Sumatera Utara
- Nama Pembimbing : Dra. Hj. Sariah, M.Pd
a. Nomor Induk Pegawai (NIP) :
- Nama Mahasiswa : Ummi Aisyah
- Nomor Induk Mahasiswa : 11719202658
- Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
		Penambahan teori		
		1). Semua bab 2). Tata Penulisan		
		1). Abstrak 2). Latar belakang lebih rinci		
	12/ April /2020	MCC Proposal		
		1). Instrumen 2). Tata tulis 3). Kesimpulan 4). Semua bab		
		1). abstrak 2). Footnote 3). Pedoman wawancara		
		4). Abstrak, foto tulis, Cover		

Pekanbaru, 20.03.2021
Pembimbing,

Dra. Hj. Sariah, M.Pd
NIP. 196607121991032015



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/438/2021
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 20 Januari 2021

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
PAUD MELATI
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : UMMI AISYAH
NIM : 11719202658
Semester/Tahun : VII (Tujuli)/ 2021
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III

[Signature]
Dr. Drs. Nursalim, M.Pd.
NIP. 19660410 199303 1 005



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PAUD MELATI
DESA MANYABAR KECAMATAN PANYABUNGAN
KABUPATEN MANDAILING NATAL

Jln. Kol. H.M Nurdin No 162 Manyabar Kode Pos 22912



Nomor : 08/PAUDMELATI/2021
 Sifat : Penting
 Lampiran : 1 (satu) Berkas

Kepada Yth
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Sultan Syarif Kasim Riau
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum Warafimatullahi Wabarakatuh

Sehubungan dengan surat Bapak dengan nomor **Un.04/F.II.4/PP.00.9/438/2021** perihal izin pelaksanaan Pra Riset Mahasiswa Program Strata Satu (S1) tahun 2021. Adapun Mahasiswi tersebut adalah

Nama : UMMI AISYAH
 NIM : 11719202658
 Semester/Tahun : VII (Tujuh) 2021
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Maka melalui surat ini kami menyatakan menerima mahasiswa tersebut untuk melaksanakan PraRiset di Sekolah kami.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerja sama kami ucapkan terimakasih.

Manyabar, 21 Januari 2021
 Kepala PAUD MELATI Manyabar

Rhaswandi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftar_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/850/2021
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 29 Januari 2021 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

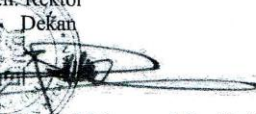
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : UMMI AISYAH
NIM : 11719202658
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2021
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan Konstruktif untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini PAUD Melati desa Manyabar
Lokasi Penelitian : PAUD Melati desa Manyabar kec. Panyabungan, kab. Mandailing natal Sumatera Utara
Waktu Penelitian : 3 Bulan (29 Januari 2021 s.d 29 April 2021)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jalan Jenderal Gatot Subroto Nomor 361 Telepon 4557009 - 4524894
Fax. (061) 4527480 Medan 20119

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070 - 298 /BKB.P/II/2021


1. Dasar : a. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
b. Peraturan Gubernur Sumatera Utara Nomor 3 Tahun 2017 Tentang Organisasi Tugas, Fungsi, Uraian Tugas dan Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Utara.
2. Menimbang : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor: 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/38274 Tanggal 29 Pebruari 2021 Perihal Rekomendasi Penelitian.

MEMBERITAHUKAN BAHWA

- a. Nama : Ummi Aisyah
 - b. Alamat : Pekanbaru
 - c. Pekerjaan : Mahasiswa
 - d. Nip/Nim/KTP : 117192026580
 - e. Judul : Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini PAUD Melati Desa Manyabar.
 - f. Lokasi/Daerah : Kabupaten Mandailing Natal
 - g. Lamanya : 3 (Tiga) Bulan
 - h. Peserta : Sendiri
 - i. Penanggung Jawab : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
3. Pihak kami tidak menaruh keberatan atas pelaksanaan Survey/ Riset/ Penelitian/ KKN dimaksud dengan catatan, yang bersangkutan diwajibkan mematuhi Ketentuan/peraturan yang berlaku dan menjaga ketertiban umum di daerah setempat
 - a. Untuk pengawasan surat izin yang di keluarkan oleh Balitbang Provsu kami diberi tembusannya
 - b. Yang bersangkutan diwajibkan mematuhi ketentuan/peraturan yang berlaku dan menjaga ketertiban umum di daerah setempat
 - c. Selambat-lambatnya 3 (tiga) bulan setelah peneliti, penelitian diwajibkan melaporkan hasilnya ke Bakesbangpol Provsu
 4. Apabila ketentuan dimaksud pada butir b tidak dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya maka rekomendasi ini tidak berlaku
 5. Demikian Rekomendasi Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan dalam pengurusan Ijin Penelitian.

Medan, 10 Pebruari 2021

An. KEPALA BADAN KESBANGPOL PROVINSI SUMATERA UTARA
KABID. PENANGANAN KONFLIK
DAN KEWASPADAAN NASIONAL


BUDI LANTO TAMBUNAN, SE, MSI
PEMBINA UTAMA MUDA
NIP: 19640526 199803 1 002

Tembusan

1. Bapak Gubernur Sumatera Utara (Sebagai laporan)
2. Bupati Mandailing Natal Up Kepala Badan Kesbangpol
3. Ka Balitbang Provsu
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
5. Peringga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BIOGRAFI PENULIS



Ummi Aisyah lahir di desa pagaran tonga, 03 juli 1998, anak dari pasangan bapak Syahminan Hasibuan dan ibu Yusmi Rumaisyah. Merupakan anak kedua dari lima bersaudara. telah menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 092 Pagaran Tonga pada tahun 2010. Lalu melanjutkan pendidikan di ponpes musthafawiyah purba baru dimana penulis telah menyelesaikan pendidikan MTs dan MA pada pondok pesantren tersebut dan selesai pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat perguruan tinggi yakni di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sampai dengan sekarang. Dengan memilih jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiah dan Keguruan. Penulis melakukan penelitian di PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara. Dengan judul **“Media Balok Bentuk Geometri Dalam Kegiatan Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara”**

Pada tanggal 22 april 2021, penulis berhasil memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada sidang sarjana Fakultas Tarbiah dan Keguruan, jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau